Министерство образования Кировской области

Кировское областное государственное общеобразовательное бюджетное учреждение «Лицей г. Малмыжа»

Принята на заседании
педагогического совета
от 13.01.2025 г.
протокол № 4

Утверждаю:
Директор КОГОБУ
«Лицей г. Малмыжа»
Плишкина С.А.
13 января 2025 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Основы дизайн - проектирования»

Возраст обучающихся: 11-12 лет
Срок реализации: 4 месяца

Автор - составитель:
Петрова И.Г.
учитель технологии,
изобразительного искусства

г. Малмыж, 2025 г.

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Основы дизайн - проектирования» (далее – программа) разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ (с изменениями и дополнениями).
2. Концепция развития дополнительного образования детей в РФ// Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам // Приказ Министерства просвещения России от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
5. Распоряжение министерства образования Кировской области № 1500 от 21.12.2022 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей на территории Кировской области» (с изменениями и дополнениями).
6. Устав КОГОБУ «Лицей г. Малмыжа».

Направленность программы. Техническая.

Актуальность и значимость программы для региона. Актуальность программы обусловлена тем, что изучая способы преображения форм, учащиеся приобретают опыт выражения творческой мысли. В настоящее время в образовании широко применяется на уроках трехмерное моделирование. 3D-моделирование является одним из направлений в создании дизайн интерьеров. С этой целью создано огромное количество программных средств, позволяющих построить проект собственного жилья.

Программа позволяет сформировать эстетическую и техническую культуру школьника – совокупность знаний о ее сохранении, передаче, преобразовании и использовании в науке, производстве, архитектуре и других сферах жизни общества.

Отличительные особенности программы. Дизайн – это органическое единство пользы и красоты, функции и формы. Он во многом определяет внешний и внутренний вид городов, построек, транспорта, технических изделий и конструкций, рекламы, мебели и многого другого. Смысл дизайна заключается в комплексном, системном подходе к каждой вещи.

Новизна. Новизна программы состоит в том, что в процессе обучения школьники получают знания о простейших закономерностях строения формы, развивают особый стиль мышления (дизайнерского мышления), для которого характерно понимание основных критериев гармонической вещи, чувства стиля, эстетическое отношение к миру вещей.

Адресат программы. Программа рассчитана на подростков в возрасте 11-12 лет.

Объем программы – 16 часов.

Количество учащихся в группе: 12 человек.

Форма обучения: очная.

Особенности организации образовательного процесса: Форма организации образовательного процесса – традиционная. Программа не относится к категории разноуровневых по организационной структуре и организации содержания. На обучение принимаются подростки, имеющие первичные знания, умения и навыков в творческой деятельности. А рамках реализации программы предполагается индивидуальный подход.

Организационные формы обучения. На занятии применяются групповые, индивидуальные и подгрупповые организационные формы обучения.

Режим занятий. 1 раз в неделю по 1 академическому часу.

Цель и задачи программы

Цель программы: формирование у детей особого стиля мышления, для которого характерно понимание дизайнерского проектирования как творческого процесса, направленного на преобразование окружающей среды, понимание основных критериев гармонической вещи, чувства стиля, эстетическое отношение к миру вещей (т.е. дизайнерское мышление). попробовать себя в роли архитектора и дизайнера с использованием возможностей программы Sweet Home 3D.

Задачи программы:

Поставленная цель раскрывается в триединстве следующих задач:

- воспитательной – формирование эмоционально-ценностного отношения к окружающему миру через художественное и техническое творчество, восприятие духовного опыта человечества – как основу приобретения личностного опыта и самосозидания;

- художественно-творческой – развитие творческих способностей, образного мышления, используя технологию использования программы Sweet Home 3D для создания 3D-модель интерьера;

- технической – освоение практических приемов и навыков, через изучение литературы по теме 3D-моделирования, подготовить 3D-модель интерьера с использованием программы Sweet Home 3D.

Планируемые результаты программы

1.Овладение основами деятельности. Прочность усвоения навыков дизайнерской деятельности проверяется в ходе применения их на практике с использованием возможностей программы Sweet Home 3D.

2. Попробовать себя в роли архитектора и дизайнера.

3.Участие в различных творческих конкурсах по 3D-моделированию.

Учащиеся должны знать / понимать:

- закономерности конструктивного строения изображаемых предметов 3D-моделирования.
- базовые знания в сфере дизайна интерьера (основные понятия, виды, стили)
- технологии декорирования предметов интерьера с использованиеи программы Sweet Home 3D.

Учащиеся должны уметь:

-правильно определять размер, форму, конструкцию и пропорции предметов и грамотно изображать в 3D-моделирование;

- применять на практике законы цветоведения и уметь передать гармоничное сочетание цветов, тональные и цветовые отношения;
- передать в работе не только настроение, но и собственное отношение к изображаемому объекту;
- искать наилучшее композиционное решение , самостоятельно выполнять модели в 3D;
- приобретет навыки творческого видения и корректного обсуждения выполненных работ.

Учебно – тематический план

№ п.п.	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы контроля аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	**Введение в предмет**	**2**	**1**	**1**	
2.	**История интерьера**	**1**	**0,5**	**0,5**	
3.	**Интерфейс**	**6**	**1**	**5**	Создание

	программы Sweet Home 3D				плана интерьера кухни.
4.	**Цветовое решение интерьера кухни**	6	**1**	5	Изображение интерьера кухни с мебелью и предметами интерьера
5.	**Итоговое занятие.**	**1**	**0**	1	**Презентация творческих работ « Создание виртуального интерьера»**

Содержание программы

Раздел 1. Введение в предмет.

Тема Вводное занятие. «Знакомство с программой Sweet Home 3D»

Тема Что такое 3D моделирование?

3D моделирование – это процесс создания трехмерной модели объекта. Задача 3D моделирования – разработать визуальный объёмный образ желаемого объекта. Трёхмерная графика — раздел компьютерной графики, посвящённый методам создания изображений или видео путём моделирования объёмных объектов в трёхмерном пространстве.С помощью трехмерной графики можно и создать точную копию конкретного предмета, и разработать новое, даже нереальное представление до сего момента не существовавшего объекта.

Раздел 2. **История интерьера**.

Тема Дизайн интерьера – процесс проектирования.

Одним из наиболее востребованных сегментов в настоящее время является 3D моделирование интерьера. Интерьер (от фр. In-térieur лат. In-terio - внутренний вид), архитектурно и художественно оформленное внутреннее пространство здания, обеспечивающее человеку эстетическое восприятие и благоприятные условия жизнедеятельности. Также - это внутреннее пространство здания или отдельного помещения, архитектурное решение, которого определяется его функциональным назначением. Говоря об интерьере нельзя не сказать о дизайне интерьеров – процессе проектирования, отделки и обстановки внутренних помещений зданий.

Весь интерьер является продуктом объединения трех составляющих:

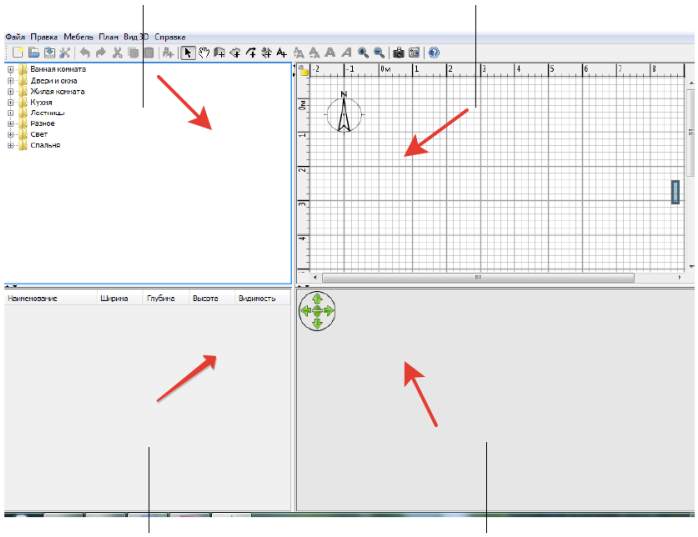
- строительной оболочки (стены, пол, потолок),

- предметного наполнения (мебель, оборудование),

Функциональных процессов, формирующих пространство, а также чувственно-психологическую атмосферу. История интерьера уходит корнями к тому моменту, когда появились первые постройки людей. Архитекторы интерьер рассматривают в связи с внешним видом постройки (экстерьером). Концепция архитектурного интерьера до конца может реализоваться только как система пространств, в которых выявлены акценты, направления эмоционального и физического движения.

Раздел 3. Интерфейс программы Sweet Home 3D.

Тема Рабочее окно программы Sweet Home 3D. Рабочее окно программы делится на 4 части:



Первая часть – библиотеки, которая содержит каталог образцов мебели, расположенных по категориям.

Вторая часть (слева вверху) содержит упорядоченный по типу комнат список мебели, которую можно добавить на план дома. Также здесь имеются каталоги «двери и окна», «разное» (содержит дополнительные элементы интерьера) и «свет» (выбор типа освещения комнаты).

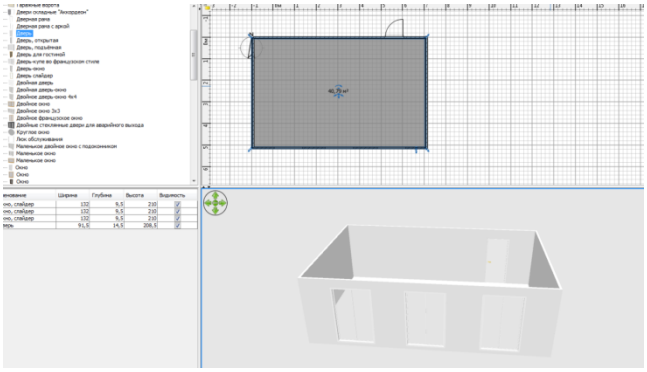
Третья часть - справа находится основное рабочее окно, размеченное для удобства квадратики по 20 сантиметров (маленькие) и по 1 метру (большие составные). В углу расположен компас, указывающий направление на север. Последняя часть – окно трёхмерного вида. В нём будет отображаться интерьер в виде трёхмерного изображения, то есть конечный результат работы. Это окно имеет два режима:

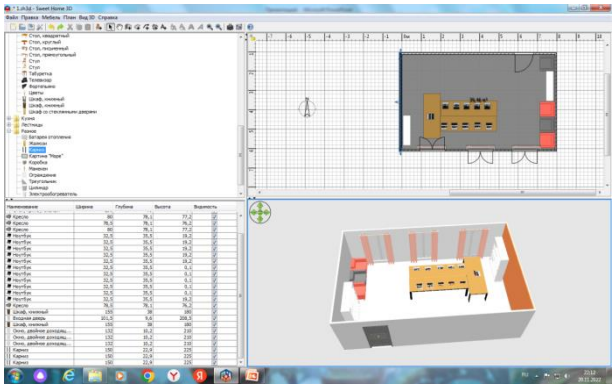
– вид сверху,

– виртуальный режим.

Все манипуляции (приближение, удаление или поворот в любом направлении) в окне трехмерного вида можно выполнять с помощью элемента управления в виде набора стрелок, расположенного в левом верхнем углу окна. В верхней части программы расположена панель инструментов и строка меню.

Темы. Создание плана интерьера. Изображение интерьера кухни с мебелью, оборудованием, освещением, предметами интерьера.





Раздел 4. Цветовое решение интерьера кухни

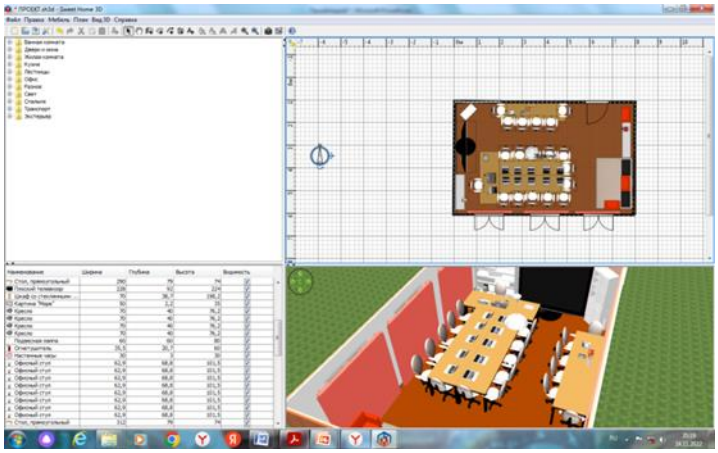
Тема. Правила цвета в дизайне интерьера. Изучение цветового круга. Цветовой круг представляет основные, вторичные, третичные цвета, а также их оттенки, тени и тональности. Он выступает в качестве ориентира, позволяя дизайнерам создавать уникальные и привлекательные цветовые палитры.

Тема. Категории цветов Изображение тематической композиции в различных сочетаниях в соответствии с характером взаимоотношений техники и приемов.

Тема. Цветовые палитры Изображение тематической композиции в различных сочетаниях в соответствии с характером взаимоотношений техники и приемов - монохромная и аналоговая палитры.

Темы. Декор стен, пола, мебели интерьера. Декор предметов интерьера.

Создание функциональной и эстетически приятной среды, адаптированной к потребностям и предпочтениям человека. Дизайнеры интерьеров уделяют особое внимание планировке, расстановке мебели, цветовым решениям, осветительным приборам, напольным покрытиям и другим декоративным элементам, которые помогают создать нужную атмосферу и настроение.



Раздел 5. Итоговое занятие.

Тема. Презентация творческих работ « Создание виртуального интерьера».

ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Календарный учебный график

№ п.п.	Дата	Время	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1			Теор.	1	Вводное занятие. Знакомство с программой Sweet Home 3D	Точка роста	
2			Практ.	1	Что такое 3D моделирование?	Точка роста	
3			Теор. Практ.	1	Дизайн интерьера – процесс проектирования	Точка роста	
4			Теор. Практ.	1	Рабочее окно программы Sweet Home 3D	Точка роста	
5			Практ.	1	Создание плана интерьера	Точка роста	Создание плана интерьера кухни
6			Практ.	1	Изображение интерьера кухни с мебелью	Точка роста	
7			Практ.	1	Изображение интерьера кухни с оборудованием	Точка роста	
8			Практ.	1	Изображение интерьера кухни с освещением	Точка роста	
9			Практ.	1	Изображение	Точка	Изображе

					интерьера кухни с предметами интерьера	роста	ние интерьера кухни с мебелью и предметами интерьера
10			Теор.	1	Правила цвета в дизайне интерьера	Точка роста	
11			Теор. Практ.	1	Категории цветов	Точка роста	
12			Теор. Практ.	1	Цветовые палитры	Точка роста	
13			Практ.	1	Декор стен, пола, мебели интерьера	Точка роста	
14			Практ.	1	Декор стен, пола, мебели интерьера	Точка роста	
15			Практ.	1	Декор предметов интерьера	Точка роста	
16			Практ.	1	Итоговое занятие	Точка роста	Презентация творческих работ « Создание виртуального интерьера»

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение.

Информационное обеспечение. Компьютер с доступом к информационным ресурсам Интернет, проектор, экран, литература (согласно списку).

Кадровое обеспечение. К реализации программы привлекаются учителя - предметники, имеющие педагогическое образование и достаточный опыт педагогической деятельности.

Требование к безопасности образовательной среды. Занятия проходят в кабинетах Точка роста.

Методические материалы

Одно из главных условий успеха обучения детей и развития их творчества – это индивидуальный подход к каждому ребенку. Важен и принцип обучения и воспитания в коллективе. Он предполагает сочетание

коллективных, групповых, индивидуальных форм организации на занятиях. Коллективные задания вводятся в программу с целью формирования опыта общения и чувства коллективизма. Общественное положение результатов художественной деятельности школьников имеет большое значение в воспитательном процессе. Методы и приемы обучения: объяснительно-иллюстрированные (рассказ, беседы, работа с источниками, демонстрация); репродуктивные (упражнения); проблемное изучение материала; частично-поисковый (решение творческих задач), самостоятельная поисково – исследовательская деятельность, экскурсии, создание презентаций.

Формы аттестации и оценочные материалы

Формы аттестации:

- анализ собранных краеведческих материалов;
- педагогическое наблюдение за деятельностью детей на занятиях;
- собеседование с обучающимимся, родителями по выявлению удовлетворенностью в освоении образовательной программы;
- анализ результативности участия в конкурсах;
- психолого - педагогическая диагностика личностных результатов образования.

Подведение итогов реализации программы: Презентация творческих работ « Создание виртуального интерьера».

Список литературы

1.Sweet Home 3D руководство пользователя / официальный сайт Sweet Home 3D [Электронный ресурс] http://www.sweethome3d.com/ru/userGuide.jsp

2.Садловская А. С. Использование программы sweet home 3d при изучении раздела «технология ведения дома» в 6-7 классах / http://nsportal.ru/shkola/tekhnologiya/library/2016/05/04/ispolzovanie-programmy-sweet-home-3d-pri-izuchenii-razdela

3.Дулёва Р., статья: Профессия «Дизайнер интерьера» — подробное описание и обзор: // https://checkroi.ru/blog/professiya-dizayner-interera / (Дата обращения:18.01.2022).

4.Знакомство с Sweet Home 3D. Знакомство с интерфейсом программы Sweet Home 3D [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://blogjam.ru/sweet-home-3d/, свободный. (Дата обращения: 17.01.2022).5.

5.Садловская А. С. Использование программы sweet home 3d при изучении раздела «технология ведения дома» в 6-7 классах /

http://nsportal.ru/shkola/tekhnologiya/library/2016/05/04/ispolzovanie-programmy-sweet-home-3d-pri-izuchenii-razdela.

6.Что такое моделирование? [электронный ресурс]. – Режим доступа: http://elhow.ru/ucheba/opredelenija/m/chto-takoe-modelirovanie.